QUEMA

VOLUMEN I NO.6

INFORMACION SOBRE EL CLUB

La integración en la asociación QLave se hace por suscripción anual o semestral. QLave publica mensualmente el boletín de los socios.

Más información sobre la asociación se puede obtener desde la secretaria del Club.

Para ser miembro de QLave se requiere estar interesado por el ordenador personal Sinclair QL.

El Club mantiene una libreria de software. Una lista de los programas existentes en la libreria se publicará de vez en cuando para asi ir actualizándola. Los programas que se quieran aportar o sacar de la libreria se deben notificar al encargado de la misma.

Las contribuciones a QLave enviadlas a nombre del presidente.

Presidente	Secretario	Librero
Serafin Olcoz	Juan Palacio	Angel Asin.

La correspondencia debe enviarse a: QLave / Apartado de correos 493 / 50080 - Zaragoza.

Contribuciones a QLave

Las contribuciones a QLave deben ser archivos de QUILL en cartuchos de microdrive preferiblemente. Los cartuchos se devuelven a vuelta de correo.

Los programas cuya extensión no sea muy grande se incluirán en la revista, pero aquellos de gran extensión pasarán a formar parte de la libreria.

Los programas que envies deben adjuntar una descripción de los mismos y de su funcionamiento.

Se prohibe la reproducción total o parcial del contenido de esta revista.

QLave no se hace responsable del contenido de los articulos o comentarios que aparezcan firmados por sus correspondientes autores.

Sinclair, QL, QDOS, ZX microdrive son marcas registradas de Sinclair Research Ltd.

Portada de Enrique J. Sanchis.

EDITORIAL

Con èste nùmero finaliza el primer volumen de QLave. Como ya os indicaba en el número de presentaciòn del C.E.I.U.Q.L. y tambièn en posteriores ocasiones, espero que me expongàis què tipo de secciones y de articulos os gustaria que apareciesen y qué os parece el nivel tanto de los articulos como de las secciones que hasta ahora conforman QLave.

Algunos socios ya han comenzado a renovar su subscripciòn a QLave, los que se suscribieron por seis meses, por supuesto. Creo que es un indicativo de que QLave no està funcionando mal, aunque como siempre, aprovecho el momento para agradecer las colaboraciones que estàis enviando y para pediros màs ya que la "filosofia" de este club es que lo formen unos socios interactivos y no que un pequeño grupo trabaje y el resto viva de las rentas. Ya se sabe que Zamora no se ganó en una hora pero se ganó.

Seguimos sin tener ninguna respuesta sobre los estatutos del club. Menos mal que nos decidimos por sacar el boletin del club desde el principio, aùn sin tener los estatutos aprobados (pensando que su aprobaciòn era cosa de cuatro dias, y sin embargo ... !, ya que si no todavia estariamos por empezar.

Desgraciadamente la tardanza en la aprobaciòn de los estatutos està repercutiendo negativamente en el desarrollo del Club, ya que excepto la publicaciòn del boletin y la incipiente formaciòn de la biblioteca de software el resto de las actividades del club asi como la elecciòn democràtica de su junta directiva estàn totalmente paralizadas a la espera de la consabida aprobaciòn.

Hablando de la biblioteca de software, tengo que decir que hasta ahora se han integrado en ella todos los programas que hemos recibido con esa intenciòn, pero en adelante, y con efectos retroactivos, vamos a chequear los programas y hacer sugerencias a sus autores de còmo evitar posibles defectos o de còmo realizar mejoras en los mismos. Vamos a seguir con la politica de incorporar a la libreria todos los programas que se reciban y cuantos màs sean mejor, para ello cuento con vuestra inestimable colaboraciòn, pero a la vez intentaremos que los programas de la libreria, TU LIBRERIA, tengan un minimo de calidad que por supuesto recaerà en beneficio de todos.

Por otra parte, parece ser que por fin se le va empieza a hacer justicia al QL aunque como siempre en estos casos, despuès de "muerto". Al decir esto me refiero a que mientras SINCLAIR fabricaba el QL la prensa inglesa se dedicó a hundirle y a hundirlo y una vez que han podido con SINCLAIR ahora resulta que, aparte de lo que pretenda hacer AMSTRAD con el Sinclair_QL, hay en perspectiva la fabricaciòn de dos màquinas compatibles_QL pero como debiò haberse configurado el QL. Los fabricantes son : Tony Tebby (QJUMP Ltd.) y EIDERSOFT/CST.

Aunque como todos sabemos el microprocesador del QL es un 68008 y las nuevas màquinas parece que incorporaràn un 68000, asi que la cosa cambia ya que aunque el software sea compatible no va a ser lo mismo.

Hablando de cambios hay que decir que INVESTRONICA ha lanzado el grito desesperado de : "Sàlvese quien pueda" con la nueva rebaja espectacular en el precio del QL, de igual cuantìa que la anterior, y asi aunque pierdan los pingues beneficios que percibian con la venta al menos tratan de eliminar lo màs ràpidamente posible los stocks y salir del paso.

Verdaderamente su precio actual de 44550 ptas (sin incluir el IVA) es una ganga comparado con el de 118000 ptas que costaba en un principio y eso sin contar las 12000 ptas que posteriormente cobraba INVESTRONICA por cambiar la versiòn de la ROM, de JM a MGE. Quizà si desde un principio no hubiesen explotado los beneficios sobre el precio original del QL, se habrian vendido màs QLs en España y ahora nos cantaria otro gallo, pero esto es una ucronia tan solo.

Respecto a què empresa va a ser la encargada de continuar con el QL, si INVESTRONICA o INDESCOMP (importadora oficial de AMSTRAD para España) hay que decir que las dos van a seguir conjuntamente y a la sombra de EL CORTE INGLES con la distribuciòn de los productos de SINCLAIR y de AMSTRAD por lo menos hasta despuès de la pròxima campaña de navidad, tal como ya aventuraba en la pasada ediciòn de QLave.

QJump Ltd. preveè producir una màquina compatible con el QL. De hecho hace màs de un mès que estàn probando el prototipo del futuro QLT ahora es necesario reunir el capital suficiente por medio de la oferta de participaciones en acciones de 1000 £ en la nueva compañìa junto con la compra de la nueva màquina. Desde aqui deseo sinceramente a Tony Tebby el mayor èxito posible en esta empresa .

La màquina propuesta es de 1/2 Megabyte (mìnimo) de RAM, y se venderà como un sistema completo con disco duro o blando/s. Todo los programas en software y y adiciones de hardware desarrollados para el QL correràn en la nueva màquina, y se empleará el SUPERbasic como lenguaje de programaciòn tanto interpretado como compilado.El precio del QLT rondarà las 500 £ y se lanzarà para el pròximo enero.

Por otra parte EIDERSOFT tambièn preveè producir una màquina compatible con el QL. El nombre previsto para la misma es THOR (Conocido Dios del Trueno en la mitologia Escandinava). Las prestaciones del Thor son 1/2 Megabyte de RAM, teclado estilo IBM PC, disco de 3.5 " incorporado, y puertas para disco duro de 20 Megabytes y para ratòn.

EIDERSOFT quiere lanzar la màquina para el pròximo otoño, probablemente en Septiembre coincidiendo con la nuestra de PCW, el precio previsto es de 500 - 550 £ para la cofiguraciòn bàsica, 600 £ para la de doble disco y 700 £ para la que incorpora disco duro.

Según parece, y esto no me lo ha confirmado Tony Tebby, inicialmente Tony debiò estar involucrado en el proyecto de EIDERSOFT/CST pero decidiò separarse e ir por su cuenta debido a que los intereses de los fabricantes no era compatible con la producciòn de la mejor màquina posible.

Serafìn Olcoz

NOVEDADES

VALENTE
Computación
C/ Sta. Engracia 88. 28010 MADRID. Tel: 445-32-05
C/ Rodriguez Peña 466. Buenos Aires. ARGENTINA. Tel 45-75-70

El Sr. Valente nos ha enviado, como información, una lista de software y hardware junto con sus precios. Estos productos se puede adquirir en la dirección arriba indicada (de lunes a viernes de 17 a 20.30 hs y sábados de 10 a 13.30 hs.) o bién en pedidos contrareembolso.

JUEGOS
==========

MATCH POINT (PSION).....3000 pts
CHESS (PSION).....3000 pts
GAMES CARTRIDGE (SINCLAIR).....2500 pts
HYPER DRIVE (ENGLISH SOFTWARE).....3000 pts
KNIGHT FLIGHT (ENGLISH SOFTWARE).....3000 pts
SNOOKER (CDS).....3000 pts
B J RETURN (EIDERSOFT).....3000 pts
QL FIGHT SIMULATOR (MICROBEAL).....3500 pts

UTILITATIOS
==========

TASCOPY (TASMAN).....2500 pts
TASPRINT (TASMAN).....2500 pts
GRAPHIQL (TALENT).....4500 pts
TOOLKIT (SINCLAIR).....3500 pts
QL DOCTOR (TALENT).....2500 pts
QSPELL (EIDERSOFT).....3000 pts
LISP (METACOMCO).....3500 pts
PASCAL (COMPUTER ONE).....3500 pts
MONITOR (COMPUTER ONE).....2500 pts
EDITOR ASSEMBLER (METACOMCO).....3500 pts
FORTH (COMPUTER ONE).....2500 pts
B.C.P.L. (METACOMCO).....3500 pts
GENERADOR DE SPRITES (DIGITAL PRECISION).....2500 pts
SUPER ASTROLOGER (DIGITAL PRECISION).....4500 pts
QL PAINT (TALENT).....5000 pts
HISTORIAL CLINICO (SINCLAIR).....3000 pts

VADEMECUM INTERNACIONAL (SINCLAIR).....3000 pts
TYPING TUTOR (COMPUTER ONE).....3000 pts
C (GST).....8500 pts
SUPER MONITOR (DIGITAL PRECISON).....3000 pts
ASSEMBLER (COMPUTER ONE).....3000 pts

COMERCIALES
==========
ARCHIVER (EIDERSOFT).....3500 pts
ADMINISTRACION DE FINCAS (SINCLAIR).....2500 pts
CONTABILIDAD GENERAL (SINCLAIR).....3000 pts
HOME ACCOUNTS MANAGER (DIALOG).....2500 pts
FACTURACION (QUICKSILVER).....2500 pts
LIFE & BUSINESS ORGANISER (GEMINI).....3000 pts
NOMINAS (SINCLAIR).....3000 pts
AGENDA (SINCLAIR).....2500 pts
CONTABILIDAD GRAL. PEQUE\OS NEGOCIOS.....3500 pts

PERIFERICOS
==========
Adaptador de JOYSTICK.....2500 pts
JOYSTICK "INVESTICK".....2200 pts
JOYSTICK QUICK SHOT II.....2300 pts
Adaptador con joystick Investick.....3990 pts
Interface CENTRONICS.....9990 pts
Cable RS 232.....3500 pts
Unidad de disco QL....(primera unidad).....63900 pts
(segunda unidad).....49900 pts
Monitor Monocromo BNC.....25900 pts
Impresora BX 1000.....58900 pts
Ampliación de MEMORIA 512K INTERNA.....49000 pts
QLSP-CARD.....13900 pts

COMPWARE
57 Repton Drive
Haslington
Crewe CW1 1SA
Tel: 270 582301

La forma de realizar los pedidos a Compware se detalla en la página 9 del número 4 de Qlave.

OFERTAS ESPECIALES DE COMPWARE

CST Q+4	125 ₤
Interfaz de Micro Peripherals/Sinclair	50 ₤
Expansión Simplex 256 k RAM	50 ₤
Project Planner & Decision maker (juntos)	55 ₤
Backgammon	10 ₤

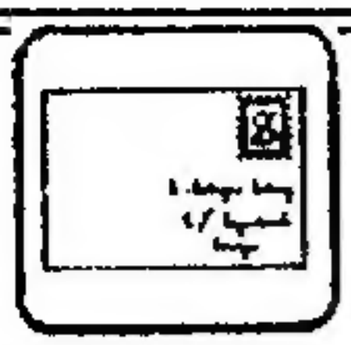
QL Floppy Disc Drives con Expansión de Memoria

Interfaz de Disco	Con 1 drive de 3.5"	Con 2 drives de 3.5"
Cumana (sin RAM)	230 ₤	310 ₤
Cumana + Miracle 256 k ExpandeRAM	325 ₤	405 ₤
Cumana + Miracle 512 k ExpandeRAM	355 ₤	435 ₤
SuperQboard (+Interfaz paralelo para Impresora)	276 ₤	356 ₤
SuperQboard (+Interfaz de Impresora + 256 K RAM)	355 ₤	435 ₤
SuperQboard (+Interfaz de Impresora + 512 K RAM)	390 ₤	470 ₤

NUEVO SUPERQBOARD NUEVO

125 ₤ sin RAM / 214 ₤ con 256 K RAM / 249 ₤ con 512 K RAM

Incluye utilidades en ROM : disco RAM,spooler para impresión, simulación de microdrive, wild-copia, wild-borrado, examen de archivos, acceso variable a archivos, control de jobs, reloj, escritura/lectura directa de un sector, y más. Software escrito por Tony Tebby.



CORREO DE LOS SOCIOS

Esta función se usa para representar números grandes con todas las cifras ajustadas a la derecha. Se pueden representar números positivos o negativos. Los parámetros de la función son:

a: número de espacios que queremos ocupar
b: el número

```
100 REMark ##################    NUMEROS GRANDES    ###############
110 DEFine FuNction nu$(a,b)
120 LOCal w$,i,n,d,con,m
130 w$=FILL$(" ",20)
140 con=0: n=b
150 IF n<0 : con=1: n= ABS(n)
160 FOR i=a TO 1 STEP -1
170 d= INT (n/10)
180 w$(i)= n-d*10 : n=d
190 IF NOT n : EXIT i
200 END FOR i
210 w$=w$(1 TO a)
220 IF con: FOR m=1 TO a: IF w$(m)()" " :w$(m-1)="-": EXIT m
230 RETurn w$
240 END DEFine
```

Ejemplo:

```
PRINT nu$( 15,1E8 )
a= 254: PRINT nu$( 10,- a )
```

JAVIER ORTEGA
FUENLABRADA (MADRID)

COMENTARIO DE PROGRAMAS

PROGRAMA: COMERCIAL 6
EDITORIAL: ALSI SA
VERSION: P3

Este programa permite la gestión de entrada y salida de artículos de almacén y la emisión de facturas, pedidos, ofertas y albaranes.

Tras el proceso de carga se nos pregunta si deseamos poner en hora el reloj y éste se mantiene todo el tiempo en pantalla en una ventana. El resto de la presentación es la habitual de Alsi en todos sus programas, una ventana superior de informes y otra inferior para la entrada/salida de datos.

El primer menú contiene las siguientes opciones:

1.- cargar datos 2.- abrir ficheros 3.- borrar ficheros
4.- dejar programa 5.- datos

Por medio de la opción 5.- personalizamos el programa ya que se nos hacen preguntas como: nombre de la empresa, calle, población, provincia, teléfono, N.I.F. y margen de beneficios habitual.

TOTALES DE FACTURA

ENERO	0.-
FEBRERO	0.-
MARZO	0.-
ABRIL	0.-
MAYO	0.-
JUNIO	0.-
JULIO	0.-
AGOSTO	0.-
SEPTIEMBRE	0.-
OCTUBRE	10393.-
NOVIEMBRE	0.-
DICIEMBRE	665408.-
TOTAL =	[illegible]

El programa no incluye un tratamiento especifico para proveedores por lo que el método recomendado es abrir un fichero con el nombre de proveedores y otro con el nombre de clientes una vez que estemos dentro del programa podremos cambiar de un fichero a otro tantas veces como queramos sin alterar por ello el normal desarrollo del programa. Será preciso también abrir un fichero de articulos por lo menos para comenzar a trabajar. Esto se realizará mediante la opción 2.- antes descrita. Respecto a esto decir que hay que tener cuidado de no abrir un fichero ya existente puesto que en tal caso el programa se colgará.

Pulsando la opción 1.- pasamos al menú normal de trabajo:

1.- creación	2.- modificación	3.- listados
4.- introducción	5.- impresión	6.- búsqueda,borrado
9.- cambio de fichero	0.- actualización	

Mediante la opción 4.- se introducen nuevos articulos y clientes en los ficheros, asi en el caso del fichero de articulos se nos hacen las siguientes preguntas:

Código (9 cifras), nombre, precio, cantidad (en stock), minimo en stock. El código es aprovechable, como se indica en el manual que se adjunta con el programa, para hacer el

RELACION DE ARTICULOS AL 12.12.86 Pag. 1

NUM.	COD.	NOMBRE	CANT.	MIN.	PRECIO	TOTAL	COSTO
1	101203007	3.5" SINGLE DRIVE	1	200	2000.-	2000.-	1100.-
2	101201001	ALSICONT	992	200	32000.-	31744000.-	17600.-
3	101201002	ALSICOPY	397	12	2500.-	992500.-	1375.-
4	101201003	ALSIMAIL	2100	30	14000.-	29400000.-	7700.-
5	101201004	ALSISTOCKS	100	20	14000.-	1400000.-	7700.-
6	101201005	COMERCIAL 6	1000	20	48500.-	48500000.-	26675.-
7	101203001	DISK INTERFACE	1985	100	89.-	176665.-	49.-
8	101202003	EP III	300	100	2000.-	600000.-	1100.-
9	101203002	EXPANDARAN	1000	20	125.-	125000.-	69.-
10	101201006	FINCASALSI	1	20	14000.-	14000.-	7700.-
11	101202003	GLFLP	1000	100	30.-	30000.-	17.-
12	101203003	GL JOYSTICK	100	10	11.-	1100.-	7.-
13	101202002	GL TOOLKIT II	98	200	12.-	1176.-	7.-
14	101202008	GL TOOLKIT I	1	10	200.-	200.-	110.-
15	101202001	GMON	90	200	0.-	0.-	0.-

112986641.- 62143636.-

fichero lo más eficiente posible así los cuatro primeros dígitos responderían a la fecha, los dos siguientes al código de proveedor y los tres últimos a un número de orden; ésto puede ser aprovechado en la opción posterior de búsqueda fraccionada. Existe un problema en lo que se refiere a la limitación de dígitos en la cantidad (4 dígitos, 9999 unidades) y mínimo en stock (3 dígitos, 999 unidades). Al finalizar cada introducción se nos pregunta si es correcta o no, en el caso de que no lo sea es preciso reescribir todas las preguntas de nuevo, tal vez hubiera sido más eficiente usar en este caso el mismo método que en la opción 2.- modificar que nos pregunta cual es la pregunta a alterar.

```
Qlave

APARTADO 403
ZARAGOZA
ZARAGOZA                              TEL: -

        FACTURA                                   JULIO RAMIREZ
        -------                                   SAN JULIAN
 FECHA      NUM                                   PUERTOLLANO
30.12.86    1           C.I.F. -                  -
                        -

Forma de pago: CONTADO.

COD.                 CONCEPTO          CANT.    PRECIO    DTO  IMPORTE

101201001 ALSICONT                       20     32000.-    0    640000.-
101202003 EP III                         10      2000.-    0     20000.-
101202002 QL TOOLKIT II                  12        12.-   12       126.-
101202001 QMON                           10         0.-    0         0.-
```

Ahora ya es posible la generación de facturas, pedidos, ofertas y albaranes. Esto se consigue con la opción 1.- creación. En esta situación se nos pregunta fecha y nombre del cliente, si éste ya estuviera en el fichero se continúa, en caso contrario se introduce al nuevo cliente en fichero. Las preguntas generadas son: forma de pago (10 distintas incluyendo definición propia), código del artículo (si no existe se crea), cantidad, descuento aplicado e IVA, éstas últimas preguntas se repiten como máximo veinte veces por cada factura generada. Lógicamente los pedidos elevan la cantidad en stock del artículo y las facturas la disminuyen.

```
RELACION DE ARTICULOS AL  12.12.86                          Pag. 1
NUM.  COD.              NOMBRE                CANT.MIN.PRECIO
  2 !0!20!001 ALSICONT                        992 200  32000.-
  3 !0!20!002 ALSICOPY                        397  12   2500.-
  4 !0!20!003 ALSIFACT                       2100  30  14000.-
  5 !0!20!004 ALSISTOCKS                      100  20  14000.-
  6 !0!20!005 COMERCIAL 6                    1000  20  48500.-
 10 !0!20!006 FINCASALSI                        1  20  14000.-
 16 !0!20!003 F.ALSIFACT
```

	NOMBRE	FACTURA	FECHA	TOTALES
2.-	JULIO RAMIREZ	1	30/12/86	665407.-

	NOMBRE	FACTURA	FECHA	TOTALES
2.-	JULIO RAMIREZ	1	30/12/86	665407.-
3.-	PEDRO GONZALEZ	1	13/10/86	10393.-

Por medio de la opción 3.- podemos obtener listados de clientes, artículos, operaciones (pedidos, facturas,...), totales (pedidos...) y los directorios de los microdrives. Los listados se pueden hacer completos, de código a código, artículos bajo mínimo, código fraccionado (es decir ...!!!... nos dará todos los artículos que posean !!! en su parte central), con o sin precio de coste...

La opción de impresión proporciona una lista de los clientes con los que hemos realizado operaciones pudiendo conseguir la impresión de aquellas que lo deseemos indicando el número de orden que llevan asociado. La impresión podrá realizarse bien por pantalla o por impresora.

Los baudios a los que funciona la impresora se deben indicar al comienzo del programa.

Al final del trabajo es preciso usar la opción de actualización para dejar perfectamente ordenados todos los ficheros.

QLave

PROGRAMA: CONTABILIDAD
EDITORIAL: INVESTRONICA
VERSION: 1.0

En primer lugar decir que se trata de un programa BASIC por lo que el tiempo de carga es bastante elevado.

Una vez que se ha completado el proceso de carga aparece el Menú principal que consta de las siguientes opciones:

1.- Maestro contable. 2.- Asientos. 3.- Balance.
4.- Consultas. 5.- Mayor. 6.- Diario.
7.- Selección de Exp. 8.- Mantenimiento.

Iniciamos el programa con la opción 7.- Selección de Empresa que simplemente nos pide el nombre de ésta, que posteriormente será utilizado para encabezar los listados que se presenten; tal vez debería haber incluido la posibilidad de teclear la dirección, teléfono...

Clave

BALANCE DE COMPROBACION DE SUMAS Y SALDOS AL: 02/05/86 PAG. 1

CUENTA	NOMBRE	ACD.DEBE	ACD.HABER	SALDO FINAL
000100	capital	0	0	0
000300	existencias	0	0	0
000301	mercaderias	100101111	0	100101111
000572	bancos	0	100101111	-100101111
TOTAL DETALLE		100101111	100101111	0

Pasamos a la opción 1.- Maestro contable, por medio de la cual podemos hacernos con un sistema de cuentas a nuestra medida, así se nos pide num. de cuenta ió dígitos, nombre de la cuenta, Debe acumulado, Haber acumulado y saldo. En este programa no existen subcuentas por lo que los resultados hay que acumularlos en la cuentas que se definan, este proceso en naturalmete muy incómodo y aunque se pueda simular un poco la creación de subcuentas el proceso no es eficiente.

El proceso de introducción de asientos se realiza mediante la opción num. 2.-. Se nos pide num. de cuenta y devuelve el nombre de ésta, se introduce num. de documento, la fecha se toma por defecto si bien es alterable de forma manual; también se nos pide importe cuya cantidad máxima es de nueve dígitos, se nos pregunta si no referimos al Debe o al Haber y se pasa luego a anotar la contrapartida. Aunque controle fechas en el proceso de prueba aceptó un 30 de Febrero y si en el proceso de introducción cometo algún error se nos vuelven a pedir los datos pero en el diario aparece el asiento mal realizado, aunque con importe cero.

DIARIO DE LA EMPRESA: Clave Pag. 1

FECHA DE ASIENTO	N.DOC	DESCRIPCION	CUENTA DEBE	NOMBRE	CUENTA HABER	NOMBRE	IMPORTE
30/02/86	1003	casa	000301	mercaderias			1000
30/02/86	1003	casa			000572	bancos	1000
02/05/86	100	televisi*	000301	mercaderias			100000000
02/05/86	100	televisi*			000572	bancos	100000000
02/05/86	2000	ordenador	000301	mercaderias			100000
02/05/86	2000	ordenador			000572	bancos	100000
02/05/86		prueba	000301	mercaderias			0
02/05/86	101		000301	mercaderias			0
02/05/86			000301	mercaderias			0

Por medio de la opción 3.- accedemos a la obtención de Balances, los tipos posibles son: de Sumas y Saldos, de Resultados y de Orden. En la opción 5.- obtenemos un listado del Diario por impresora exclusivamente ya que no está permitido obtener listados por pantalla; de igual forma se obtienen listados del Mayor sólo por impresora con la opción 6.- .

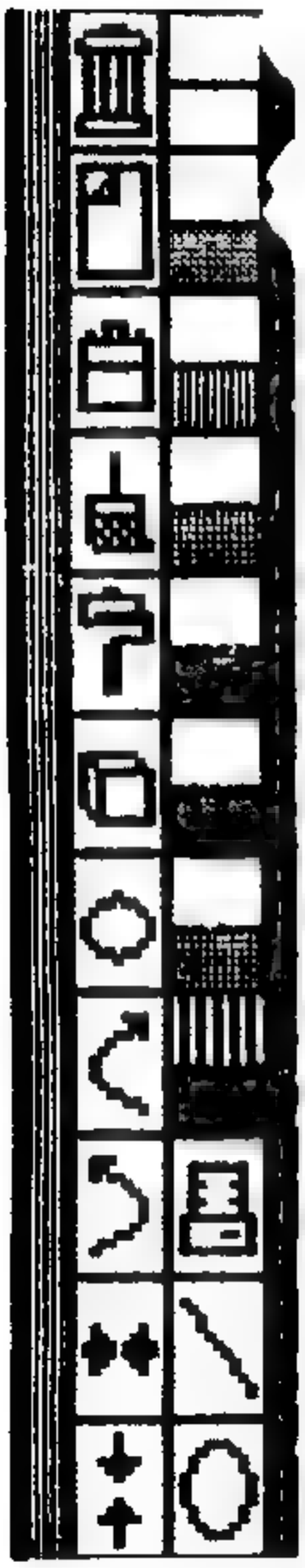
Escogiendo la opción 4.- es posible realizar consultas sobre el maestro de cuentas y los asientos realizados históricamente.

La opción 8.- Mantenimiento permite la obtención de copias de seguridad del fichero de Cuentas, copias del fichero de asientos, creación de un nuevo fichero maestro y otro fichero de asientos.

BALANCE DE ORDEN DE LA EMPRESA: Blave AL :02/05/86 PAG. 1

CUENTA	NOMBRE	ACD.DEBE	ACD.HABER	SALDO FINAL
000100	capital	0	0	0
000300	existencias	0	0	0
000301	mercaderias	100101111	0	100101111
000572	bancos	0	100101111	-100101111
TOTAL LISTADO		100101111	100101111	0

PROGRAMA: STARMOUSE
EDITOR: PLURICORP
DISTRIBUYE: INVESTRONICA



Este es un programa creado en el mismo estilo del MAC-PAINT de apple . Consiste en un sistema de dibujo ayudado de un ratòn.

En el cartucho hay cuatro programas:

- Programa cargador (BOOT)
- Programa de enseñanza e instrucciones(INST)
- Programa de dibujo en superbasic (PRO)
- Programa en còdigo màquina y pantalla (COD)
- La pantalla de presentaciòn (CYB)

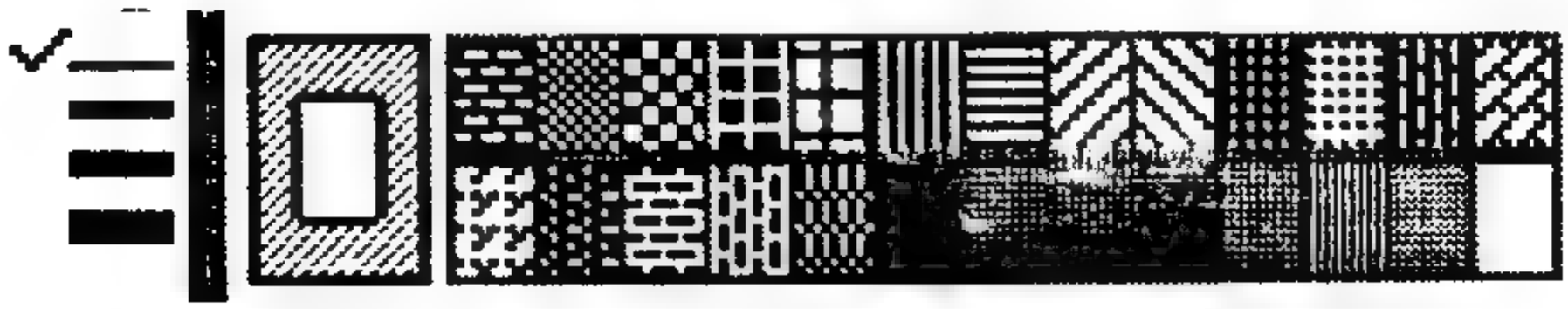
El primero nos presenta el programa y nos pregunta si deseamos pasar al programa de enseñanza o al de dibujo.

A este primer programa (que carga a COD) le falta averiguar si se trabaja en monitor o en TV ,ya que siempre funciona en monitor y pierde parte de los iconos de la izquierda y el margen de la derecha.

El segundo programa està muy biên realizado y nos explica el concepto de icono asi como el mantenimiento del ratòn, a continuaciòn muestra la funciòn de cada icono preguntàndonos en algunos casos.

El programa de dibujo es bastante ràpido y completo aunque después de haber visto su homòlogo para spectrum y amstrad decepciona bastante (carece entre otras cosas de efecto Zoom y copia de zonas) dado que el QL por memoria resoluciòn y velocidad de càlculo deberia superarlos.

Permite dibujar lineas,circulos y elipses, elegir entre cuatro espesores de trazo y siete colores,rellenar cualquier figura con los siete colores o con unas tramas en blanco y negro muy variadas (no permite tramas de colores).



Tiene un borrador muy util, un cubo de basura que borra toda la pantalla ,una maleta para desplazar el dibujo ,y una carpeta que nos permite guardar un dibujo o recuperarlo (al usar siempre el programa basic, el nombre staracuse_srn impide grabar mas de un dibujo en un mismo cartucho)

El programa gira entorno a tres llamadas a subrutina:

- La primera (Call 209000) nos dibuja la pantalla que hay almacenada en memoria.
- La segunda (Call 209100) nos almacena la pantalla.
- La tercera (Call 208000) nos mueve el ratón sobre la pantalla devolviéndos sus cordenadas al pulsar el botón rojo del ratón peek(208483) para la X y peek(208485) para la Y.

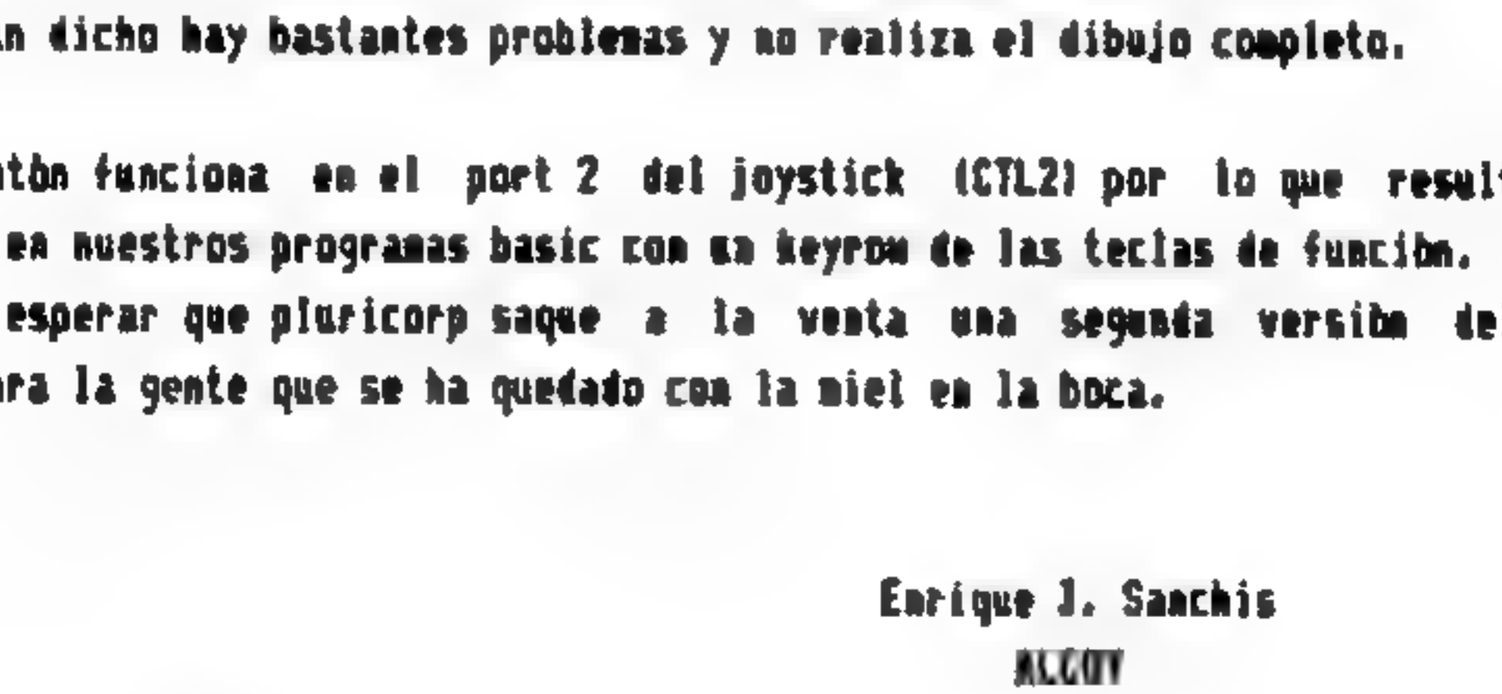
Por lo que se ve es bastante facil el ampliar los comandos como dibujar triángulos y cuadrados.

La ditima opción permite sacar una copia por impresora del dibujo realizado, aunque según me han dicho hay bastantes problemas y no realiza el dibujo completo.

El ratón funciona en el port 2 del joystick (CTL2) por lo que resulta sencillo utilizarlo en nuestros programas basic con un keyrow de las teclas de función.

Es de esperar que pluricorp saque a la venta una segunda versión del programa mejorada para la gente que se ha quedado con la miel en la boca.

Enrique J. Sanchis
ALCOY



PREGUNTA»

Para interesados en COBOL, lo hay bajo CPM - 68 k, es, por ahora el ANSI - 74, más informacibn : WEST INTERNATINAL COMPUTERS LTD. SCHOOL LANE, CHANDLERS FORD, EASTLEIGH, HANTS, SO5 3A4.

Por ahora se distribuye el 74, el COBOL ISO -1981-1985, se espera pronto en CPM - 68 k, si alguien quiere la norma que incluye las diferencias con el 74; la puede obtener enviando 40 $ y una etiqueta de direccibn al ANSI SALES Departament, 1430 Broadway New York, N. Y. 10018. USA.

José M. Guzmán
SEVILLA

==========

Muchas gracias por la informacibn sobre COBOL para el GI., seguro que es muy interesante para muchos socios de GLave. Por favor cuando veàis en cualquier secciòn de GLave alguna informaciòn incompleta y que podàis completar no dudèis en hacerlo, gracias.

GLave

En el articulo del número de Marzo sobre el QL TOOLKIT II con respecto a las versiones ¿Es que los que poseemos la MGE no podemos utilizarla?

En el número de Febrero dais un POKE 164010,valor ¿Cual es ese valor?

Como ya dije tengo la versión MGE y sabreis que incluye unos comandos nuevos. El que ahora me interesa es TRAI que hace que en la impresora se impriman los caracteres españoles como la ñ. El problema es que en QUILL, aunque en el programa boot venga en una de las primeras lineas, luego no imprime dichos caracteres. La impresora que tengo es una ADMATE DP-100. Los switches los coloco para caracteres españoles. También lo he intentado con el programa install_bas, en la parte de traducción. Este comando lo he incluido en programas BASIC y si funciona.

****

Respecto a lo dicho en el articulo del mes de Marzo sobre el QL TOOLKIT II, al contrario de lo que tu has entendido, se hace énfasis en que es perfectamente compatible con la versión MG y lógicamente en particular para la MGE.

Ese POKE corresponde a la variable del sistema SV_FSTAT que en el caso de que contenga 255 o 256 por ejemplo provoca el no parpadeo del cursor, pero date cuenta de que el sistema operativo al poco tiempo restaura su valor por lo que tendríamos que estar pokeando constantemente para mantener el nuestro, esto se conseguiria mejor por medio de una rutina de planificador desde el código máquina.

Respecto a conseguir los caracteres castellanos con tu impresora debes de alterar en el install_bas la parte etiquetada como "código de preámbulo" que selecciona el juego de caracteres inglés en la definición inicial de las impresoras. Si no pones ninguno y dejas seleccionada la impresora con los caracteres castellanos conseguiras su impresión sin tocar la parte de traducir.

QLave

En el número 3 de QLave, aparece un artículo sobre la definición de UDG. Les agradecería que me indicasen los valores que deben tomar los DATA del final, pues por más que lo intento con los valores del Spectrum, sólo salen unas líneas sin sentido.

Por otra parte, también me gustaría que me indicasen cuando tengo que meter los cartuchos en el QL: antes o después de encendido; ya para terminar, ¿Cómo se hace para que un objeto choque con otro y se produzca un determinado efecto?

Javier Dávila Freire
El Grove. PONTEVEDRA

xxxxxxxxxxxxxxxxxx

Los valores que deben tomar los DATA dependen del efecto que se desee obtener.

Es lógico que con los valores del Spectrum no consiga ningún resultado con el QL ya que no guardan ninguna relación lógica entre ellos. Una respuesta más exhaustiva se puede ver en esta misma sección.

Respecto a si los cartuchos hay que meterlos antes o después de encender el QL hay que decir que da igual ya que los cartuchos no sufren ningún perjuicio con el encendido y apagado del QL (excepto si se hace un reset o se apaga el QL cuando está funcionando un cartcho) la única diferencia está en que si antes de seleccionar TV o MONITOR hay un cartucho en el mdv entonces al realizar la selección el QL busca un fichero con el nombre BOOT y lo ejecuta en caso de que exista y en caso de su carencia no sucede nada.

Si pretendes tener objetos en movimiento por la pantalla debes de conocer en cada momento su situación de modo que por conflicto de coordenadas se determine el choque, tras el choque puedes desear que el rebote (si lo hay) salga en determinado ángulo para ello será preciso realizar un pequeño cálculo por medio de las ecuaciones de movimiento del objeto y que sus coordenadas en pantalla obedezcan a ésta ecuación.

QLave

Bueno, me dirijo por primera vez para haceros algunas preguntas:

1.- Para utilizar mi QL utilizo un monitor, y he observado que los programas que han sido hechos por alguien que utiliza TV, no van nada bien si uso el modo monitor. Yo soluciono este problema haciendo reset y pulsando F2 en vez de F1, pero ¿es malo utilizar el modo televisión con un monitor?

2.- ¿Cómo se puede crear el modo televisión desde el modo monitor (F1)?.

3.- Es malo para los cartuchos mdv hacer 'reset' cuando estan metidos en alguno de los microdrives.

4.- Cuando un cartucho se queda "colgado" (es decir gira y gira sin resultado alguno), cómo se puede hacerlo parar sin que se dañe.

5.- Tengo intención de comprarme una impresora y una unidad de disco, como he observado que surgen problemas con ambas ¿Cuáles me recomendáis?.

6.- ¿Cómo se puede dar el número que yo desee al un mdv al formateario?, podríais darme un listado para ello.

Manuel J. Garrido

El emplear un monitor, y seleccionar en el QL la opción de TV. no perjudica en absoluto ni al ordenador ni al monitor.

Con los comandos WINDOW y MODE, puedes ajustar la salida haciéndola idéntica o semejante a la que proporciona el modo televisión. Puedes comprobarlo con las sentencias:

```
-WINDOW 500,200,0,0
-WINDOW #2, 500,200,0,0
-MODE 8
```

Aunque en principio parecen no sufrir daño alguno los cartuchos de cinta al hacer un 'RESET', con ellos dentro de los microdrives, no es una buena costumbre. Resulta aconsejable no hacerlo.

Como tu indicas si el cartucho no para de dar vueltas, no nos quedan mas que dos soluciones: o hacer un 'RESET' en el QL o sacar el cartucho del microdrive. Ninguno de los

---

- ¿ Que impresora, (marca y modelo), es la más adecuada para el QL ?

- ¿ Cómo debo hacer para que una cantidad o resultado del tipo 999.999.999 o mayor no me salga en notación científica ?

- El QL no me permite una matriz del tipo DIM A$ (4000,30), ¿ se podría conseguir ?, ¿ Cómo ?. En resumen ¿ Hay posibilidad de hacer matrices grandes como la del ejemplo ?. Yo utilizo mucho las matrices ya que con ellas me hago ficheros indexados y son muy cómodas de utilizar.

¡ Ah !, sigo sin conseguir redefinir caracteres gràficos ni siquiera con el programa que publicásteis en QLave, quizà no hago algo o me falta algo que hacer y que no sè o desconozco.

La verdad es que estoy a la espera de ello porque tengo un programa para jugar al poker con el ordenador que hice en el Spectrum y quiero adaptar al QL, pero que sin este requisito no puedo hacerlo.

Estoy decidido a comprar una impresora pero aún no sè como se edita un formato por la impresora como recibos, etiquetas, cuadrantes, etc., o si hay algún libro que se refiera ampliamente a esto porque en el manual y en los libros que tengo no habla mucho al respecto.

José M. Tejero
CEUTA

==========

Cualquiera de las impresoras existentes en el mercado son válidas para su uso con el QL y naturalmente dependerà su calidad de lo que estès dispuesto a gastarte. Decirte que puesto que el QL no lleva salida centronics te hagas con una que lleve salida serie, con lo que te ahorras el precio de la interface o la adaptación posterior de la impresora respecto a otros aspectos depende de para què la quieras, las hay ràpidas, con alta calidad de letra...La impresión en papel se realiza exàctamente igual que en pantalla y las explicaciones necesarias las tendràs en el manual de la impresora que te compres, no en otros libros que no los hay.

En lo que se refiere a lograr obtener un número como ese por pantalla, lo conseguirías tratàndolo como una cadena y pasando a imprimirla caracter a caracter ahora bien un número de ese tipo no lo obtendràs nunca en una operación normal con el QL ya que su precisión es sólo de seis dígitos decimales con lo que por ejemplo 9999999 se transforma en 1E8. Lo que se tendría que hacer es una nueva serie de rutinas aritmèticas que incluyesen una mayor precisión en coma flotante; el paso de ésta a representación decimal se haría por medio de cadenas. En este mismo número aparece una colaboración que permite un tratamiento de cadenas de este tipo.

El QL posee una memoria libre de casi 90 kbytetos por lo que una dimensionalización como la que presentas no es posible ya que consume 4000*30=120000 octetos, precisas una ampliación de memoria que si fuese de 512K te permitiría dimensionalizar (17000,30).

Respecto a la definición de UDG hay dos pequeños errores en el listado publicado en el número 3 de la revista:

- En la línea 180 falta el paréntesis final.
  decía: 180 DEFine FuNction UDG (CANAL, COMIENZO,NUMERO
  debe ser: 180 DEFine FuNction UDG (CANAL, COMIENZO,NUMERO)

- En la línea 300 .
  decía: 300 POKE(CARAC+1),124
  debe ser: 300 POKE(CARAC+N),124

Ver que en la línea 300 lo que hacíamos era pokear constantemente en la misma dirección.

Así tal y como se indicaba en el número 3 las líneas 280-330 son sustituibles a nuestra conveniencia, de forma que llamaremos a la función UDG (canal,comienzo,número); el canal deberá haber sido abierto previamente, en el caso del ejemplo que viene en el programa no se abre ya que el canal 1 se supone abierto, el comienzo es el codigo ASCII del primer carácter a redefinir y que por el método que se ha seguido deberá ser inevitablemente del 128 en adelante ya el QL posee dos apuntadores para los caracteres uno comienza en el caracter 32 y otro en el 128 y en la rutina en ensamblador sólo se ha redefinido éste último. De esta forma se nos deja el primer juego de caracteres libre para seguir imprimiendo con las letras normales.

Así el parámetro - número - de la función UDG contendrá el número de caracteres que deseemos redefinir.

Recordad que la definición debe ser de 9 octetos por cada caracter definido y que la "anchura" en cada octeto debe ser de 5 bits para que no choque con el otro caracter que se imprime al lado o si se desea ó con lo que se llega a la capacidad máxima por carácter a la hora pues de hacer el poke sólo podrán contener 1 los bits 2 al 7 no el 0 y 1; así un byte quedaría 11111100, como máximo.

Veamos un ejemplo con DATA.

Supongamos que deseo redefinir 2 caracteres, las líneas de programa quedarían como sigue:

```
280 CARAC=UDG(1,128,2)
290 FOR N=0 TO 17
300  READ DATO
310  POKE(CARAC+N),DATO
320 END FOR N
330 CLS
340 PRINT CHR$(128);CHR$(129)
350 STOP
360 DATA 32,80,32,32,32,80,80,136,136
370 DATA 136,80,32,112,112,32,80,80,136
```

Es posible que os resulte más cómodo en lugar de tener los gráficos en DATA salvarlos con SBYTES MDV1_GRAF,CARAC,NUMERO*9+2. El proceso de carga es similar, primero realizaríamos la reserva de memoria a=RESPR(NUMERO*9+2) y LBYTES MDV1_GRAF,a .

Blave

NOTIFICACIONES

LIBRERIA DE PROGRAMAS

El estado de la libreria es actualmente el siguiente:

1 .- Calculo de aberraciones de Seidel	6	Kb
2 .- Ruleta	17	Kb
3 .- Verbos	46	Kb
4 .- Clave	11	Kb
5 .- Morse	11	Kb
6 .- QL Atom	42	Kb
7 .- J-Barras	26	Kb
8 .- Recibos de Navidad	5	Kb
9 .- Regresiones	6	Kb
10.- IDB_Asm/IDB_com	6	Kb
11.- Multimp_Asm/Multimp_com	17	Kb
12.- Bingo_t	7	Kb
13.- Ruleta_t	9	Kb
14.- Ahorcado_t	6	Kb

Este mes hemos incorporado las rutinas en ensamblador como indicábamos el mes anterior, cada una constará de dos ficheros el etiquetado con extensión _Asm será el fichero fuente y el _com será el programa objeto.

También se han incorporado este mes tres juegos un bingo, un nuevo juego de ruleta y una versión del juego del ahorcado.

RENOVACION DE LA CONDICION DE SOCIO

Este mes finaliza el plazo de abono de aquellos socios que se suscribieron al Club para el primer semestre del año. Dichos socios, si desean seguir perteneciendo a Black, deberán renovar el abono de la cuota, para el segundo semestre del año.

La renovación puede hacerse por giro postal al tesorero del Club (indicando en la parte del mismo destinada a texto, el número de socio, nombre y apellidos, así como la palabra RENOVACION), o enviando un cheque con el número de socio, nombre y apellidos a nombre del tesorero (todavía no hay número de asociación).

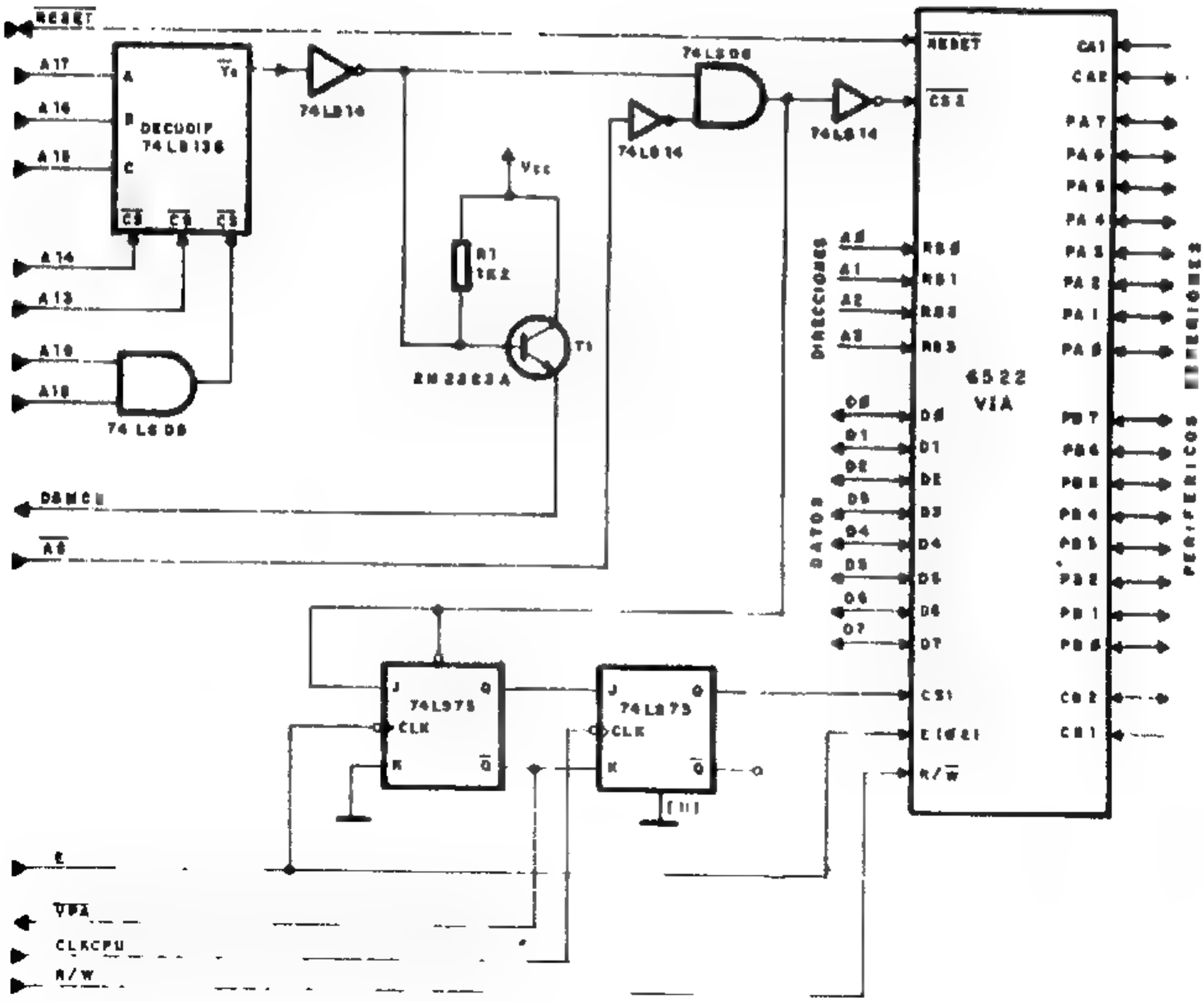
El importe de la cuota para los meses de Julio a Diciembre es de 1.300 pts.

NUMERO ESPECIAL DE JULIO

Con motivo del comienzo de la segunda fase de la andadura del Club el número del mes de Julio será especialmente dedicado a los microdrives, su estructura, modo de almacenamiento, etc..

Rogamos a los socios que nos envíen todas las colaboraciones que se les ocurran sobre este tema.

Volvemos a publicar el esquema de conexionado de la tarjeta que adopta un VIA para el QL, que apareció con deficiencias de impresión en el artículo "DISEÑO DE UNA SENCILLA TARJETA DE ENTRADAS Y SALIDAS PARA EL QL".



INTRODUCCION AL CODIGO MAQUINA

-TST

Pone los flags 'N' y 'Z' de acuerdo con el operando de esta operación.

Los modos de direccionamiento posibles son:

INSTRUCCION TST

Modos posibles	op. fuente	op. destino
Reg. datos directo	X	
Reg. direcc. directo		
Reg. direcc. indirecto	X	
Reg. indicrecto con postincr.	X	
Reg. indirecto con predecr.	X	
Reg. indirecto con desplaz.	X	
Reg. indirecto indexado.	X	
Absoluto largo	X	
Absoluto corto	X	
Relat. cont. programa con despl.		
Relat. cont. programa indexado.		
Inmediato.		

Esta instrucción permite poner los flags de acuerdo con el contenido de un registro, o de una dirección de memoria, sin realizar ninguna operación ni alterar ningún dato.

El flag 'N' se pone a '1' si el operando testeado es negativo, y a '0' en caso contrario; 'Z' pasa a '1' si dicho operando es cero, y pasa a '0' si no lo es. 'V','C' pasan siempre a '0'. 'X' no se altera.

Ej.: TST.L (A3)

- TAS

Realiza lo mismo que la instrucción TST, pero además pone a '1' el bit 7 del operando.

Los flags quedan afectados de igual forma que con TST.

TAS admite únicamente operandos de 8 bits.

Permite los mismos modos de direccionamiento que TST.

INSTRUCCIONES LOGICAS

-AND

Lleva a cabo la operación lógica "AND" entre el operando fuente y el destino, guardando el resultado en el destino.

Hay dos formas generales de direccionamiento para esta instrucción:

1.- El operando destino está en un reg. de datos. Los modos de direccionamiento posibles para el operando fuente son:

INSTRUCCION AND

Modos posibles	op. fuente	op. destino
Reg. datos directo	X	X
Reg. direcc. directo		
Reg. direcc. indirecto	X	
Reg. indicrecto con postincr.	X	
Reg. indirecto con predecr.	X	
Reg. indirecto con desplaz.	X	
Reg. indirecto indexado.	X	
Absoluto largo	X	
Absoluto corto	X	
Relat. cont. programa con despl	X	
Relat. cont. programa indexado.	X	
Inmediato.	X	

2.- En el otro modo, es el operando fuente el que está contenido en un registro de datos. Los modos de direccionamiento posibles para el operando destino son:

INSTRUCCION AND

Modos posibles	op. fuente	op. destino
Reg. datos directo	X	X
Reg. direcc. directo		X
Reg. direcc. indirecto	X	
Reg. indicrecto con postincr.	X	
Reg. indirecto con predecr.	X	
Reg. indirecto con desplaz.	X	
Reg. indirecto indexado.	X	
Absoluto largo	X	
Absoluto corto	X	
Relat. cont. programa con despl		
Relat. cont. programa indexado.		
Inmediato.		

Ej.: AND.L D2,(A5)

-- Alteración de los flgas:

'N' Se pone a '1' si el bit más significante del resultado es 1, y viceversa.
'Z' Si el resultado es cero se pone a '1', y a '0' si no lo es.
'C' y 'V' pasan siempre a '0'
'X' no se altera.

-Ejemplo de operación AND:

D2 = [illegible]
D4 = [illegible]

AND.L D2,D4 = [illegible]

-ANDI

Realiza una operación lógica AND entre el operando fuente, que se expresa con direccionamiento inmediato, y el operando fuente que puede venir dado por los siguientes modos de direccionamiento:

INSTRUCCION ANDI

Modos posibles	op. fuente	op. destino
Reg. datos directo		X
Reg. direcc. directo		
Reg. direcc. indirecto		X
Reg. indicrecto con postincr.		X
Reg. indirecto con predecr.		X
Reg. indirecto con desplaz.		X
Reg. indirecto indexado.		X
Absoluto largo		X
Absoluto corto		X
Relat. cont. programa con despl		X
Relat. cont. programa indexado.		
Inmediato.	X	
Registro de estado.		X

La instrucción ANDI admite operandos de 8, 16 y 32 bits.

Con esta instrucción puede usarse el registro de estado como operando destino, lo que nos permite alterarlo. Es por eso que la instrucción ANDI al registro de estado es una instrucción privilegiada y sólo puede emplearse en modo supervisor.

EJ.: ANDI #$1053,(A5)+

'Z' y 'N' varían de acuerdo con el resultado de la operación.
'V' y 'C' pasan siempre a '0'.
'X' no varía.

SUMARIO

1.- PORTADA

2.- INFORMACION SOBRE EL CLUB

3.- EDITORIAL

5.- NOVEDADES

8.- CORREO DE LOS SOCIOS

9.- COMENTARIO DE PROGRAMAS
COMERCIAL 6
CONTABILIDAD
STARMOUSE

18.- PREGUNTAS

25.- NOTIFICACIONES

28.- INTRODUCCION AL CODIGO MAQUINA

32.- SUMARIO